

발송번호: 9-5-2007-019189922

발송일자: 2007. 04. 10

제출기일: 2007. 06. 10

수신

서울 종로구 신문로1가 226번지 흥국생명

빌딩 9층(김.장법률사무소)

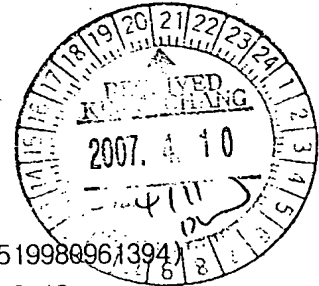
장수길

110-786

YOUR INVENTION PARTNER

특 허 청

의견제출통지서



출 원 인 명 칭 가부시키가이샤 세가 (출원인코드: 519980961394)

주 소 일본국 도쿄도 오타쿠 하네다 1초메 2-12

대 리 인 명 칭 장수길 외 1 명

주 소 서울 종로구 신문로1가 226번지 흥국생명빌딩
9층(김.장법률사무소)

발 명 자 성 명 우에무라, 히로시

주 소 일본 144-0043 도쿄도 오타꾸 하네다 1쵸메 2-12
가부시키가이샤세가 내

발 명 자 성 명 소우스미, 간이찌

주 소 일본 144-0043 도쿄도 오타꾸 하네다 1쵸메 2-12
가부시키가이샤세가 내

출 원 번 호 10-2006-7001973

발 명 의 명 칭 게임 시스템

이 출원에 대한 심사결과 아래와 같은 거절이유가 있어 특허법 제63조의 규정에 의하여 이를 통지하오니 의견이 있거나 보정이 필요할 경우에는 상기 제출기일까지 의견서[특허법 시행규칙 별지 제25호의2서식] 또는/및 보정서[특허법시행규칙 별지 제5호서식]를 제출하여 주시기 바랍니다.(상기 제출기일에 대하여 매회 1월 단위로 연장을 신청할 수 있으며, 이 신청에 대하여 별도의 기간연장승인통지는 하지 않습니다.)

[심사결과]

○거절대상 청구항 : 청구항 9

- 거절근거 : 특허법 제29조제2항

○기타 거절이유 : 특허법 제29조제1항 본문, 특허법 제45조 및 동법 시행령 제6조

[이유]

1. 이 출원의 특허청구범위 제9항에 기재된 발명은 그 출원전에 이 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자가 아래에 지적한 것에 의하여 용이하게 발명할 수 있는 것이므로 특허법 제29조제2항의 규정에 의하여 특허를 받을 수 없습니다.

[아 래]

가. 인용발명

- 인용발명 1 : 일본 특개2004-46793호(공개 2004.2.12)
- 인용발명 2 : 한국 공개특허 특2001-0093913호(공개 2001.10.31)

나. 본 출원발명과 인용발명의 대비판단

- 본 출원의 청구항 9는 게임시스템에 관한 발명으로 상기 게임시스템은 카드에 기록된 바코드를 읽어 들이는 코드읽어들이기수단, 읽어 들인 복수의 바코드의 조합에 의해 캐릭터를 생성하는 캐릭터생성수단, 생성된 캐릭터를 평가하는 캐릭터평가수단, 생성되는 캐릭터의 베이스로 되는 베이스캐릭터데이터와 바코드에 대응하는 상기 캐릭터의 일부를 구성하는 부위데이터를 기억하는 기억수단을 포함하여 구성되며 캐릭터생성수단은 베이스 캐릭터 화상 생성수단과 바코드에 대응하는 부위데이터를 읽어내어 베이스캐릭터데이터의 일부를 부위데이터로 변경하는 부위변경수단과 부위변경수단에 의해 변경된 캐릭터 데이터로부터 캐릭터 화상을 생성하는 캐릭터 화상생성수단을 갖는 것을 특징으로 합니다. 한편, 인용발명 1은 화상처리시스템에 관한 발명으로 상기 시스템은 식별정보가 형성되어 있는 카드를 읽는 카드리더, 상기 식별정보에 대응되는 화상데이터 및 화상특징데이터가 기록된 기억매체를 포함하여 구성되며 상기 화상데이터와 화상특징데이터에 기초하여 캐릭터화상을 표시하되 상기 화상특징데이터에 기초하여 머리모양 등 캐릭터의 특징적인 부분을 편집하여 표시하는 것을 특징으로 합니다. 인용발명 2는 코디서비스시스템에 관한 발명으로 상기 코디서비스시스템은 사용자가 인터넷 웹브라우저상에 사이버 모델을 생성하고, 상기 사이버 모델에 사용자가 직접 코디를 수행한 후, 코디 알고리즘에 의해 코디 결과를 평가하고 그 결과를 표시하여 주는 것을 특징으로 합니다.

- 청구항 9와 인용발명을 대비하여 보면 청구항 9의 코드읽어들이기수단과 기억수단은 인용발명 1의 카드리더 및 화상데이터와 화상특징데이터가 기록된 기억매체에 대응되는 구성이고, 부위데이터에 기초하여 베이스캐릭터 데이터를 변경하여 화상을 생성하는 기술특징은 인용발명 1에서 화상특징데이터에 기초하여 캐릭터의 특징적인 부분을 편집하여 표시하는 것과 대응되는 것입니다. 다만, 청구항 9에는 캐릭터평가수단이 더 부가되어 있는데, 상기 와 같이 코디된 캐릭터화상(또는 다양하게 편집된 캐릭터 화상)에 대해 평가를 하는 기술은 인용발명 2에 개시된 것과 같이 공지의 것입니다. 따라서, 청구항 9는 당업자가 인용발명 1, 2를 결합하여 용이하게 발명할 수 있습니다.

2. 이 출원의 특허청구범위 제10, 11항에 기재된 사항은 특허법 제29조제1항의 본문의 규정에 의하여 특허를 받을 수 없습니다.

[아 래]

- 본 출원의 청구항 10, 11은 프로그램을 청구하고 있습니다. 그러나, 프로그램은 하드웨어를 작동시키는 일련의 명령체계에 관한 것으로 특허법상의 발명의 대상이 되는 물건이나 방법에 해당하지 않습니다.

3. 이 출원은 아래에 지정한 바와 같이 특허법 제45조 및 동법시행령 제6조제2호의 규정에 의한 요건을 충족하지 못하므로 특허를 받을 수 없습니다.

[아 래]

- 본 출원을 살펴보면 청구항 1, 5, 9는 화상캐릭터생성과 평가에 관한 발명이고, 청구항 2 내지 4, 10, 11은 게임기의 조작과 평가에 관한 발명이며, 청구항 6 내지 8은 가상 카메라의 위치와 제어에 관한 발명입니다. 상기 청구항들을 살펴보면 각 그룹들간에 상호 동일하거나 상응하는(선행기술에 비해 진보된) 기술이 없으므로 본 출원은 특허법 제45조의 규정에 의한 1특허출원의 요건에 위배됩니다.

[첨 부]

첨부1 상기 인용발명 1

첨부2 상기 인용발명 2 끝.

특허청

2007.04.10
기계금속건설심사본부
제어기계심사팀

심사관

조영길



<< 안내 >>

귀하께서는 특허법제47조제2항의 규정에 의하여 특허출원서에 최초로 첨부된 명세서 또는 도면에 기재된 사항의 범위 안에서 명세서 또는 도면을 보정할 수 있음을 알려드립니다.

(참고 : 최후거절이유통지 후 및 특허거절결정에 대한 심판 청구시의 보정은 상기 요건보다 더 엄격한 기준이 적용됨을 알려드립니다)

※ 다만, 2001년 7월 1일 전에 제출된 특허출원의 경우에는 구 특허법(2001.2.3. 법률 제6411호로 개정되기 전의 것) 제47조제2항의 규정에 의하여 특허출원서에 최초로 첨부된 명세서 또는 도면의 요지를 변경하지 아니하는 범위 안에서 명세서 또는 도면을 보정할 수 있습니다.

※ 보정료 납부안내

- 명세서 또는 도면을 보정하기 위하여 명세서등 보정서를 전자문서로 제출할 경우 매건 3,000원, 서면으로 제출할 경우 매건 13,000원의 보정료를 납부하여야 합니다.

- 보정료는 접수번호를 부여받아 이를 납부자번호로 "특허료등의 징수규칙" 별지 제1호서식에 기재하여, 접수번호를 부여받은 날의 다음 날까지 납부하여야 합니다. 다만, 납부일이 공휴일(토요일·일요일을 포함한다)에 해당하는 경우에는 그날 이후의 첫 번째 근무일까지 납부하여야 합니다.

- 보정료는 국고수납은행(대부분의 시중은행)에 납부하거나, 인터넷지로(www.giro.or.kr)로 납부할 수 있습니다. 다만, 보정서를 우편으로 제출하는 경우에는 보정료에 상응하는 통상환을 동봉하여 제출하시면 특허청에서 납부해드립니다.

※ 서식 또는 절차에 대하여는 특허고객 콜센터(☎1544-8080)로 문의하시기 바라며, 기타 문의사항이 있으시면 ☎042)481-5454(담당심사관 조영길)로 문의하시기 바랍니다.

※ 우 302-701 대전광역시 서구 선사로 139(둔산동 920) 정부대전청사 특허청



(19)



KOREAN INTELLECTUAL PROPERTY OFFICE

KOREAN PATENT ABSTRACTS

(11)Publication
number:

1020010093913 A

(43)Date of publication of application:
31.10.2001(21)Application
number: 1020000017233

(71)Applicant:

HANTECH CO., LTD.

(22)Date of filing: 03.04.2000

(72)Inventor:

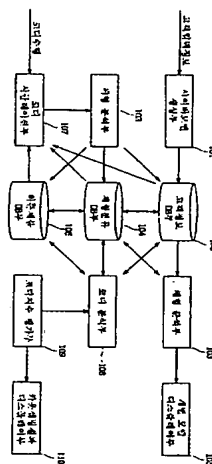
KIM, EUN HA
PARK, SEON JA
PARK, SO HYEON

(51)Int. Cl. G06F 19/00

(54) SYSTEM AND METHOD OF COORDINATION SERVICE USING INTERNET

(57) Abstract:

PURPOSE: A system and method of a coordination service using Internet is provided to enable a user to receive a coordination consulting service at a desired time without charge. CONSTITUTION: A cyber model generating part(101) generates a temporary cyber model and a standard cyber model. A customer information database part(102) stores customer information. A body analyzing part (103) analyzes and combines the customer information and divides body type according to the customer information. A body division database part(104) stores results of the body analyzing part. An individual model displaying part(105) displays the standard cyber model on a monitor. A coordination simulating part(107) coordinates a clothing selected by the customer with the standard cyber model, and stores the results in the body analyzing part. A coordination analyzing part(108) analyzes items of the cyber models according to the stored information by an expert coordination algorithm. A coordination index evaluating part(109) evaluates coordination grades according to the results of the coordination analyzing part. A counseling result displaying part(110) displays results of the coordination index evaluating part.



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(51) Int. Cl. 7
G06F 19/00

(11) 공개번호 특2001-0093913
(43) 공개일자 2001년10월31일

(21) 출원번호 10-2000-0017233
(22) 출원일자 2000년04월03일

(71) 출원인 주식회사 한택
한중훈
경기 화성군 동탄면 중리 372번지

(72) 발명자 박선자
충청남도천안시청수동218-130청수빌라2동B-01호
박소현
경기도안양시동안구평안동향촌롯데아파트307동1001호
김은하
경기도수원시권선구권선동문영아파트가동302호

(74) 대리인 김성남
이세진

심사청구 : 있음

(54) 인터넷을 이용한 코디 서비스 시스템 및 그 방법

요약

본 발명은 인터넷을 이용한 코디 서비스 시스템 및 그 방법에 관한 것으로, 웹 브라우저를 통해 인터넷에 접속한 고객이 자신의 신상정보 및 체형정보를 수작업 및 그래픽 작업으로 입력하면, 고객정보를 조합하여 사이버 모델을 생성하고, 이 사이버 모델에 고객이 직접 코디를 수행하도록 한 후, 전문 코디 알고리즘에 의해 코디 결과를 평가하고 그 결과를 디스플레이하여 줌으로써, 오프-라인으로 이루어지던 코디 서비스를 온-라인화할 수 있고, 코디 서비스에 수반되는 시간 및 비용을 저감시켜줄 수 있는 인터넷을 이용한 코디 서비스 시스템 및 그 방법이 개시된다.

대표도
도 1

색인어
코디 서비스, 고객정보, 코디 지수

명세서

도면의 간단한 설명

도 1은 본 발명에 따른 인터넷을 이용한 코디 서비스 시스템의 구성도.

도 2는 본 발명에 따른 인터넷을 이용한 코디 서비스 방법을 설명하기 위해 도시한 흐름도.

도 3a 및 3b는 본 발명에 따른 인터넷을 이용한 코디 서비스 방법 중 사이버 모델 등록 과정을 설명하기 위해 도시한 도면.

도 4a 및 4b는 본 발명에 따른 인터넷을 이용한 코디 서비스 방법 중 코디 지수 평가 과정을 설명하기 위해 도시한 도면.

< 도면의 주요 부분에 대한 부호 설명 >

101 : 사이버 모델 체형 보정부 102 : 고객정보 데이터베이스부

103 : 체형 분석부 104 : 체형분류 데이터베이스부

105 : 개별모델 디스플레이부 106 : 의류제품 데이터베이스부

107 : 코디 시뮬레이션부 108 : 코디 분석부

109 : 코디 지수 평가부 110 : 카운셀링 결과 디스플레이부

발명의 상세한 설명

발명의 목적

발명이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술

본 발명은 인터넷을 이용한 서비스 시스템에 관한 것으로, 보다 상세하게는 인터넷을 이용한 코디 서비스 시스템 및 그 방법에 관한 것이다.

일반적으로 코디네이터(coordinator)라는 직업은 스타 마케팅(star marketing)에 집중되어 있었지만, 이제는 패션 업계에서도 단순히 오프-라인(off-line) 매장에 상품을 전시하거나 판매율이 높은 상품을 기획하는 등의 대중적인 목적보다는 상업적인 목적으로 발전하고 있다.

이미지 메이킹(image making) 및 코디 컨설팅(coordination consulting) 서비스는 현재 오프-라인 카운셀링(counseling)으로 이루어지고, 일부 극소수의 사용자에게 국한되어 있으며, 고액의 서비스 비용을 부담해야 한다. 그런데 스타 마케팅, 고급 공무원, 정치인 등을 중심으로 시작된 이미지 메이킹이나 코디 컨설팅은 이제 자신의 개성을 중시하고, 자신만의 독특한 이미지를 만들고자 하는 다수의 대중에 의해 요구되어지고 있다. 그러나 이미지 메이킹이나 코디 컨설팅은 아직까지 개개인을 대상으로 이루어지기 때문에, 서비스 인력이 부족하고 시간적인 제약이 있으며, 사용자의 비용 부담이 큰 문제점이 있다.

발명이 이루고자 하는 기술적 과제

본 발명은 상술한 문제점을 해결하기 위하여 안출된 것으로서, 소수의 사용자들에게만 제한되던 코디 컨설팅을 원하는 시간에 무료로 서비스 받을 수 있도록 한 인터넷을 이용한 코디 서비스 시스템 및 그 방법을 제공하는 데 그 목적이 있다.

상술한 목적을 달성하기 위한 본 발명에 따른 인터넷을 이용한 코디 서비스 시스템은 고객에 의해 직접 입력된 고객정보에 따라 임시 사이버 모델을 생성하고, 상기 고객 정보 및 상기 임시 사이버 모델의 보정치를 조합하여 표준 사이버 모델을 생성하는 사이버 모델 생성부; 상기 고객정보를 저장하는 고객정보 데이터베이스부; 상기 고객정보를 분석하고 조합하여 고객별 체형을 분류하는 체형 분석부; 상기 체형 분석부의 분류 결과를 저장하는 체형분류 데이터베이스부; 상기 사이버 모델을 모니터 상에 디스플레이하는 개별 모델 디스플레이부; 의류제품 정보가 저장된 의류제품 데이터베이스부; 상기 의류제품 데이터베이스부로부터 고객이 선택한 의류를 상기 사이버 모델에 코디하고, 코디 결과를 상기 체형 분석부에 저장하는 코디 시뮬레이션부; 상기 고객정보 데이터베이스부, 체형분류 데이터베이스부 및 의류제품 데이터베이스부에 저장된 정보에 따라 고객이 만든 사이버 모델의 코디 아이템들을 전문 코디 알고리즘에 의해 분석하는 코디 분석부; 상기 코디 분석부의 결과에 따라 코디 점수를 다수의 단계로 평가하는 코디 지수 평가부; 및 상기 코디 지수 평가부의 결과를 디스플레이하기 위한 카운셀링 결과 디스플레이부를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

또한, 상술한 목적을 달성하기 위한 본 발명에 따른 인터넷을 이용한 코디 서비스 방법은 인터넷 웹 브라우저를 통해 접속한 고객에 의해 고객정보를 입력받는 단계; 상기 입력된 고객정보에 따라 임시 사이버 모델을 브라우저 상에 디스플레이하는 단계; 고객의 마우스 드래그에 의해 상기 임시 사이버 모델의 체형을 보정하고, 그 결과에 따라 사이버 모델을 생성하는 단계; 고객이 선택한 의류제품을 상기 사이버 모델에 시뮬레이션하는 단계; 및 상기 고객이 사이버 모델에 대해 직접 코디를 수행한 결과에 대하여 코디 지수를 평가과정을 수행하고 그 결과를 디스플레이하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

발명의 구성 및 작용

본 발명은 개인이 오프-라인 상에서 서비스 받기에는 시간 제약, 비용부담, 전문 인력 부족 등으로 인한 문제점을 갖는 코디 서비스를 인터넷 공간에서 개인이 원하는 시간에 언제든지 서비스 받을 수 있도록 구성되며, 무료로 서비스되기 때문에 비용부담을 저감시킬 수 있다.

본 발명에서 제시되는 코디 서비스 시스템은 고객의 신상 정보 및 기초 체형 분석에 필요한 자료를 입력받아 데이터베이스를 만들고, 미리 정해 놓은 표준 사이버 모델의 체형을 고객이 마우스로 드래그(drag)하여 자신과 유사한 체형을 만들 수 있도록 구성된다. 또한, 드래그한 마우스의 움직임에 따른 각각의 스케일 값을 수치적으로 연산하여 비율적인 분석으로 체형을 분류한다.

사이버 모델의 체형은 고객에 의해 직접 입력된 어깨-허리-엉덩이 둘레 사이즈의 비율에 맞게 정해지고, 이와 같이 하여 정해진 체형은 역시 고객에 의해 직접 입력된 체중 및 신장의 비율과 다시 조합되어 최종 체형에 대한 분석을 하며, 결과적인 고객 개개인의 체형을 데이터베이스(DB)화 한다. 이 데이터베이스에는 체형뿐만 아니라 고객의 얼굴형, 헤어스타일도 저장될 수 있다. 고객은 자신이 원하는 옷을 검색하여 자신의 체형에 맞게 등록한 사이버 모델에게 직접 코디해 보고, 코디 지수를 평가받을 수 있으며, 상품의 구매 및 자신의 옷 입는 습관 등을 체크할 수 있다.

또한, 본 발명에서 제시하는 코디 서비스 시스템에 적용되는 의류 제품은 데이터베이스화되어 있으며, 자체적으로 구성된 분석기에 맞게 분석될 수 있도록 구성되어 있다. 이러한 분석기는 실제 의류 산업에서 표준화되지 않은 의류의 디자인, 패턴, 소재 등을 데이터베이스화하는 방법이 될 수 있으며, 더 나아가 모든 의류는 코디 서비스 시스템의 데이터베이스에 적용되어 고객이 직접 착용하여 보지 않고 옷을 구매하거나 고객이 옷을 구입하는데 필요한 수고를 저감시켜 줄

수 있다.

이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 바람직한 실시예를 보다 구체적으로 설명한다.

도 1은 본 발명에 따른 인터넷을 이용한 코디 서비스 시스템의 구성도이다.

먼저, 인터넷 웹 브라우저를 통해 본 발명에 따른 코디 서비스가 제공되는 웹 사이트에 접속한 고객이 자신에 관련된 정보 등을 입력하면, 사이버 모델 생성부(101)에서는 입력된 고객의 정보에 따라 임시 사이버 모델을 생성하고, 입력된 고객의 정보와 임시 사이버 모델에 대해 고객이 드래그하는 마우스의 움직임 등을 조합하여 표준 사이버 모델을 생성한다. 여기에서, 고객이 입력해야 하는 자신의 정보는 수작업으로 입력되는 정보와 그래픽을 이용하여 입력하는 정보로 나누어지는데, 수작업으로 입력되는 정보에는 개인 신상 정보 및 체형 기초 정보가 포함되고, 그래픽을 이용하여 입력하는 정보에는 얼굴형, 머리 스타일 등이 포함된다. 또한, 고객이 직접 입력한 정보는 기타 고객 정보와 함께 고객정보 데이터베이스(DB)부(102)에 저장된다.

체형 분석부(103)는 내부의 체형 분류 알고리즘에 의해 고객 정보를 분석하여 고객의 개별적인 체형을 분류한다. 즉, 고객의 어깨-허리-엉덩이 둘레의 사이즈의 비율에 따라 정해진 체형을 체중 및 신장의 비율과 조합하여 최종적인 체형에 대한 분석을 한다. 이와 같이 분류된 체형은 체형분류 DB부(104)에 저장되고, 개별 모델 디스플레이부(105)에 의해 브라우저 상에 사이버 모델이 디스플레이된다. 체형분류 DB부(104)에는 고객의 체형뿐만 아니라 얼굴형, 헤어스타일 등의 정보 또한 저장된다.

이와 같이 브라우저 상에 고객에 따른 개별 사이버 모델이 디스플레이되면, 고객은 자신이 원하는 옷을 검색하여 디스플레이된 사이버 모델에게 코디해 본다. 즉, 의류제품 DB부(106)를 이용하여 자신이 원하는 옷을 선택하고, 코디 시뮬레이션부(107)에 의해 코디를 수행한다. 여기에서, 의류제품 DB부(106)에는 의류 뿐만 아니라 스카프, 벨트, 구두, 백, 액세서리 등의 제품에 관한 자료 또한 저장되어 있다. 사이버 모델에 코디를 수행한 후에는 선택된 옷에 대한 적절한 그래픽 작업으로 실루엣의 보정(fitting) 효과를 준다. 코디 시ABF레이션부(107)의 결과는 체형 분석부(103)로 입력되며, 체형 분석부(103)에서는 고객의 체형에 따른 코디 결과를 고객정보 DB부(103), 체형분류 DB부(104) 및 의류제품 DB부(106)에 각각 저장한다.

코디 분석부(108)는 고객정보 DB부(103), 체형분류 DB부(104) 및 의류제품 DB부(106)에 저장된 정보에 따라 고객이 만든 사이버 모델의 코디 아이템들을 각각 분석하여, 코디 분석부(108) 내의 전문 코디 알고리즘(expert coordination algorithm)에 의해 체형 대 디자인, 디자인 대 디자인, 색상 대 체형, 패턴 대 패턴, 소재 대 소재 등의 코디 룰을 적용하여 분석한다. 이와 같은 분석 결과에 따라 코디 지수 평가부(109)는 코디 시스템 내부에서 산정된 코디 점수와 회원 자신이 생각하는 코디 점수를 각각 가중치를 부여하고, 각각의 가중치가 곱해진 점수의 평균치를 다수의 단계로 평가한다. 코디 지수 평가부(109)의 평가 결과는 카운셀링 결과 디스플레이부(110)에 의해 브라우저 상에 디스플레이된다.

도 2는 본 발명에 따른 인터넷을 이용한 코디 서비스 방법을 설명하기 위해 도시한 흐름도로서, 도 3 및 도 4를 참조하여 설명하기로 한다. 도 3a 및 3b는 본 발명에 따른 인터넷을 이용한 코디 서비스 방법 중 사이버 모델 등록 과정을 설명하기 위해 도시한 도면이며, 도 4a 및 4b는 본 발명에 따른 인터넷을 이용한 코디 서비스 방법 중 코디 지수 평가 과정을 설명하기 위해 도시한 도면이다.

도 2 및 도 3a를 참조하면, 인터넷 웹 브라우저를 통해 본 발명에 따른 코디 서비스가 제공되는 웹 사이트에 접속한 고객은 자신의 신상정보, 체형정보 등의 고객정보를 입력한다(s201). 고객 정보의 입력은 회원가입과 동시에 이루어질 수 있다. 입력된 고객정보에 따라 임시 사이버 모델이 브라우저 상에 디스플레이되면, 고객은 간단한 마우스 조작으로 임시 사이버 모델의 체형을 보정하며, 이에 따라 표준 모델 생성부(301)에서 표준 사이버 모델을 생성하고 등록하여 준다(s202). 표준 사이버 모델의 체형은 체형 분석부(302)에서 분석되어 고객 DB부(303)에 저장되는 한편, 개별 모델 디스플레이부(304)에 의해 브라우저 상에 표준 사이버 모델이 디스플레이된다. 여기에서, 고객 DB부(303)는 고객 정보 DB부 및 체형정보 DB부를 포함한 개념이며, 고객 입력 정보 및 고객 신상 정보 등의 기타 정보를 포함한다.

도 3b는 고객이 자신의 신장, 체중 등의 기본 정보를 입력하고, 사진을 입력하거나 그래픽을 이용하여 얼굴형을 선택하고, 이에 의해 생성된 임시 사이버 모델에 대해 간단한 마우스 조작으로 체형을 보정하여, 표준 사이버 모델이 등록되고 디스플레이된 상태를 나타내는 브라우저 상의 화면이다.

브라우저 상에 표준 사이버 모델이 디스플레이되면, 고객은 의류제품 DB를 이용하여 자신이 원하는 옷을 선택하고 이를 디스플레이된 사이버 모델에 직접 코디해 본다(s203). 의류제품 DB에는 의류 뿐만 아니라 스카프, 벨트, 구두, 백, 액세서리 등의 제품에 관한 자료 또한 저장되어 있다.

도 2 및 도 4a를 참조하면, 고객이 사이버 모델에 대해 직접 코디를 수행한 결과에 대하여 코디 지수 평가를 실시한다(s204). 코디 지수 평가 과정은 다음과 같다. 먼저, 고객정보, 체형분류 정보 및 의류제품에 대한 정보가 저장되어 있는 관련 DB부(401)의 정보를 코디 분석부(402)의 전문 코디 알고리즘에 의해 디자인, 소재, 칼라 및 패턴의 코디를 이용하여 분석한다. 다음에, 코디 지수 평가부(403)에서 코디 시스템 내부에서 산정된 코디 점수와 고객 자신이 생각하는 코디 점수를 각각 가중치를 부여하여 평균점수로 환산한다. 이렇게 하여 코디 지수가 결정되면, 카운셀링 결과 디스플레이부(404)는 코디 지수 및 카운셀링 내용을 디스플레이한다.

도 4b는 고객이 사이버 모델을 코디한 결과 및 이에 따른 코디 지수, 카운셀링 결과 등이 디스플레이된 브라우저 상의 화면을 나타낸다.

이상에서 설명한 바와 같이 코디해 보고 난 후, 고객이 구매를 원하는 경우에는 본 발명의 코디 서비스 시스템에서 제공하는 링크 체계에 의해 구매 시스템(쇼핑 몰)과 고객을 연계시켜 준다.

그리고 쇼핑 몰을 통해 옷 등을 구매한 경우에는 회원 개인의 구매 내역이 저장된 '옷장'기능을 통해 구매 내역을 기록하여 검색하여 코디해 볼 수 있도록 한다. 이 '옷장'기능에 의해 계획성 있는 쇼핑 문화를 선도할 수 있고, 고객의 구매 행동 분석에 따른 신상품 정보를 제공할 수 있다. 또한, 여러 회에 걸쳐 코디해 보는 경우에는 본인의 로그인 시간동안 코디 내역을 기록해 두어 정보를 비교해 볼 수 있다.

본 발명은 현재 무조건적으로 복사되고 있는 유행패턴을 변화시키고, 소비자의 개성, 즉 자기 동일성(Self-identity)을 가질 수 있는 새로운 방향을 제시하며, 오프-라인으로 이루어지던 의류 소비 패턴을 온-라인으로 전환하는 계기를 마련한다. 뿐만 아니라, 인터넷을 통해 개개인을 위한 맞춤형 코디 서비스를 제공하여, 반드시 입어보고 만져보고 사야 한다는 의류 소비 형태의 고정관념을 깨고, 자신에게 가장 잘 어울리는 옷이 어떤 것인지, 자신의 체형 결점을 보완할 수 있는 방법은 무엇인지에 대한 고객 만족과 기타 여러 가지 정보를 통해 고객의 지적 호기심을 충족시킬 수 있다. 그리고, 각계 각층 사람들 간에 대화의 장을 마련하여 인터넷에서의 리얼 커뮤니티 스페이스(Real Community Space)를 제공하며, 인터넷을 통한 간접 사회 봉사 활동을 촉진시킨다.

또한, 본 발명에서 사용하는 의류제품의 데이터베이스화 및 쇼핑몰과의 연계기능은 의류 업계의 메거로그(메거진+카탈로그)를 대체하여 다양한 기능의 상품검색을 가능하게 한다. 또한, 상품 소개가 3D를 통하여 이루어지므로써 정확하고 자세한 상품 정보를 제공할 수 있으므로, 사이버 패션 테마파크로의 확장 또한 가능하며, 무점포 의류 브랜드의 등장 등 의류 업계에 새로운 패러다임을 창조할 수 있도록 한다.

이상에서 설명한 본 발명은 코디 서비스 제공에만 국한되는 것이 아니라, 전문 패션 정보, 라이프 스타일(life style) 등에 관한 웹진, 게시판 기능 등을 두어 고객에게 다양한 정보를 제공할 수 있다. 또한, 고객이 선택한 정보로 구성된 고객별 홈페이지를 구성하여 주고, 필요한 카운셀링 정보를 자신의 홈페이지에서 브라우징할 수 있는 익명성이 보장된 맞춤형 개인 포탈 서비스(Private portal service)를 제공할 수 있다.

발명의 효과

상술한 바와 같은 본 발명은 다음과 같은 효과가 있다.

첫째, 오프-라인으로 이루어지던 코디 서비스를 온-라인상에서 제공함으로써, 상품에 대한 이성적 구매 동기를 부여하여 계획성 있는 의류 소비 문화를 이룰 수 있다. 또한, 고객의 신상 정보에 따라 생성된 사이버 모델을 이용하여 고객이 직접 코디할 수 있는 기회를 부여하고 자신의 코디 결과에 대한 평가 서비스를 제공함으로써, 시간 및 비용 부담을 저감시킬 수 있다. 둘째, 상품에 대한 데이터베이스 구축으로 정확한 판매 분석 및 수요 예측이 가능하고, 의류 사이즈 및 상품 분류에 대한 분류 기준을 표준화할 수 있어 의류 업체의 표준화가 가능하다. 셋째, 생산자와 최종 소비자를 직접 이어주는 무점포 소매회사 등장 등 온라인 판매로 인해 사이버 아울렛(cyber outlet)의 활성화 및 합리적인 의류 유통 구조의 변화를 도모할 수 있다. 넷째, 의류 업체의 상품 광고비 감소 및 이로 인한 소비자 가격 인하, 시간적 제약이 없는 사이버 아이 쇼핑으로 인한 구매욕구의 증가로 상품 가격의 현실성을 확보할 수 있다. 다섯째, 상품의 빠른 시장 확산 및 상품 소비 수요 증가로 제품 수명 주기(Product Life Cycle)을 연장할 수 있고, 여섯째, 빠르고 정확한 패션 트렌드 분석, 맞춤형 코디, 라이프 스타일 제안 등의 서비스가 제공됨에 따라 감각적인 생활 패턴을 지향할 수 있다.

(57) 청구의 범위

청구항 1.

고객에 의해 직접 입력된 고객정보에 따라 임시 사이버 모델을 생성하고, 상기 고객 정보 및 상기 임시 사이버 모델의 보정치를 조합하여 표준 사이버 모델을 생성하는 사이버 모델 생성부;

상기 고객정보를 저장하는 고객정보 데이터베이스부;

상기 고객정보를 분석하고 조합하여 고객별 체형을 분류하는 체형 분석부;

상기 체형 분석부의 분류 결과를 저장하는 체형분류 데이터베이스부;

상기 표준 사이버 모델을 모니터에 디스플레이하는 개별 모델 디스플레이부;

의류제품 정보가 저장된 의류제품 데이터베이스부;

상기 의류제품 데이터베이스부로부터 고객이 선택한 의류를 상기 표준 사이버모델에 코디하고, 코디 결과를 상기 체형 분석부에 저장하는 코디 시뮬레이션부;

상기 고객정보 데이터베이스부, 체형분류 데이터베이스부 및 의류제품 데이터베이스부에 저장된 정보에 따라 고객이 만든 사이버 모델의 코디 아이템들을 전문 코디 알고리즘에 의해 분석하는 코디 분석부;

상기 코디 분석부의 결과에 따라 코디 점수를 다수의 단계로 평가하는 코디 지수 평가부; 및

상기 코디 지수 평가부의 결과를 디스플레이하기 위한 카운셀링 결과 디스플레이부를 포함하여 구성되는 것을 특징으로 하는 인터넷을 이용한 코디 서비스 시스템.

청구항 2.

인터넷 웹 브라우저를 통해 접속한 고객에 의해 고객정보를 입력받는 단계;

상기 입력된 고객정보에 따라 임시 사이버 모델을 브라우저 상에 디스플레이하는 단계;

고객의 마우스 드래그에 의해 상기 임시 사이버 모델의 체형을 보정하고, 그 결과에 따라 사이버 모델을 생성하는 단계;

고객이 선택한 의류제품을 상기 사이버 모델에 시뮬레이션하는 단계; 및

상기 고객이 사이버 모델에 대해 직접 코디를 수행한 결과에 대하여 코디 지수 평가과정을 수행하고 그 결과를 디스플레이하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 인터넷을 이용한 코디 서비스 방법.

청구항 3.

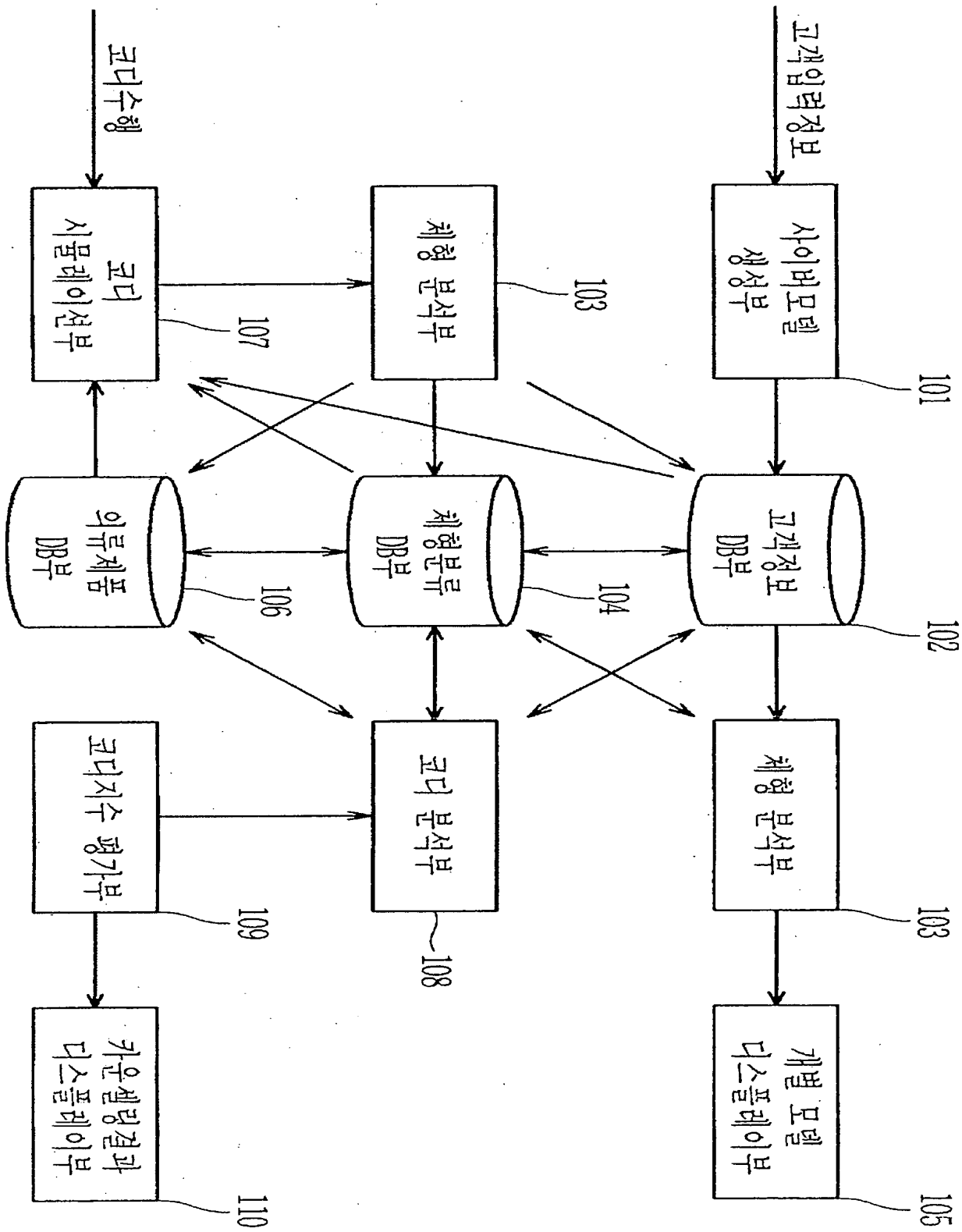
제 2 항에 있어서,

상기 코디 지수 평가 과정은 고객정보, 체형분류 정보 및 의류제품 정보를 전문 코디 알고리즘에 의해 분석하는 단계;

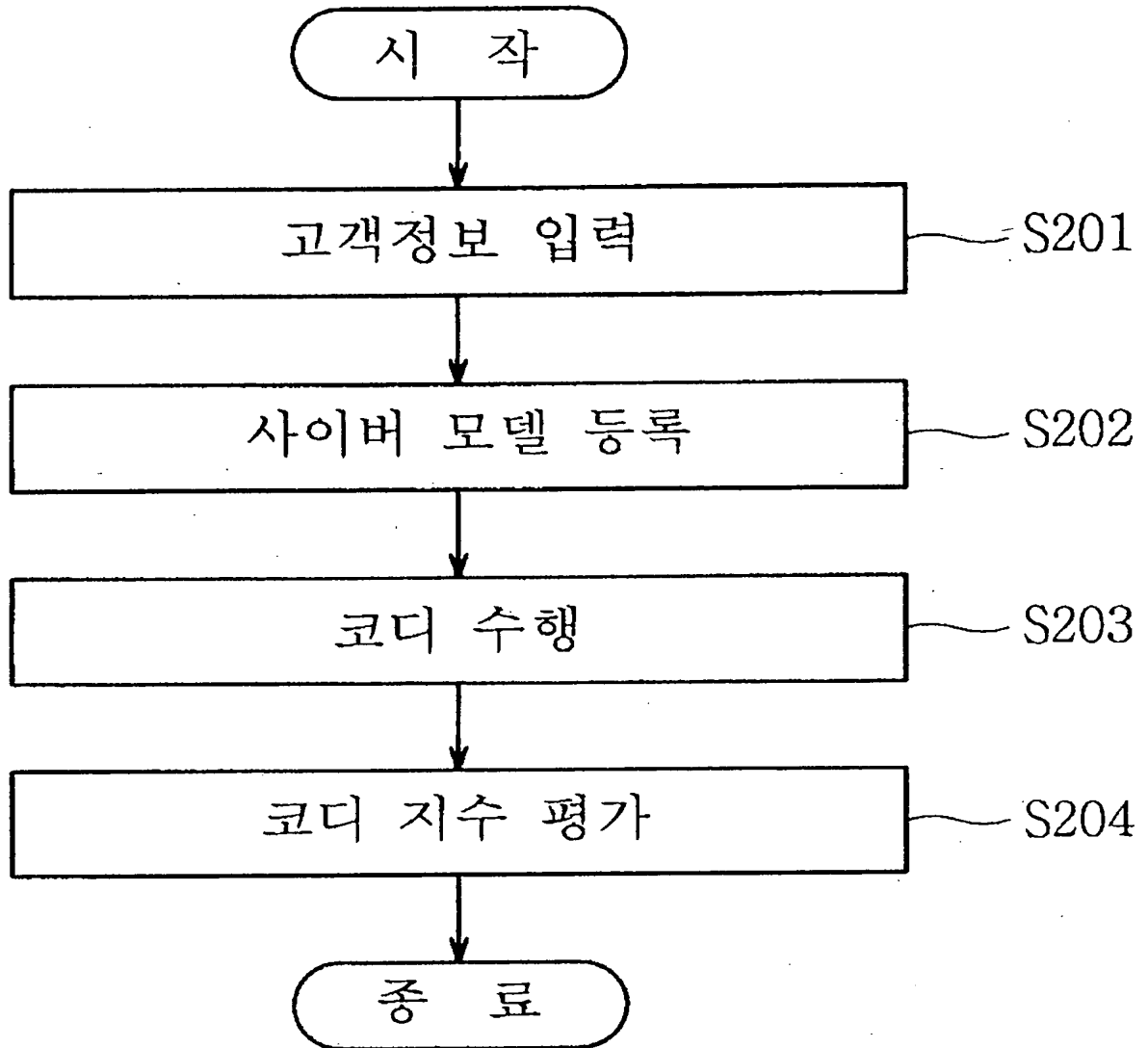
상기 전문 코디 알고리즘의 분석 결과 및 고객 자신이 생각하는 코디 점수에 각각 가중치를 부여하여 평균점수로 환산하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 인터넷을 이용한 코디 서비스 방법.

도면

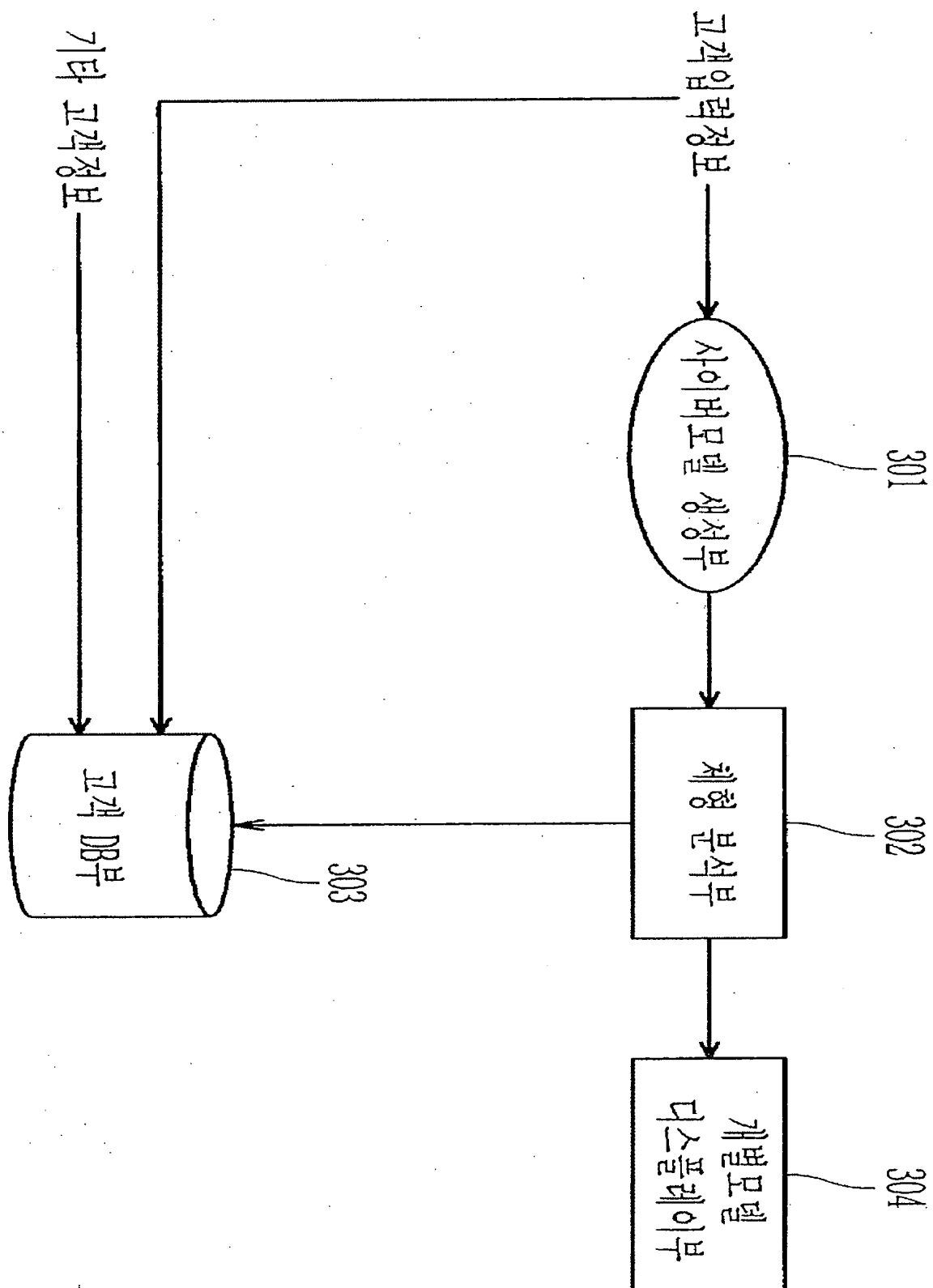
도면 1



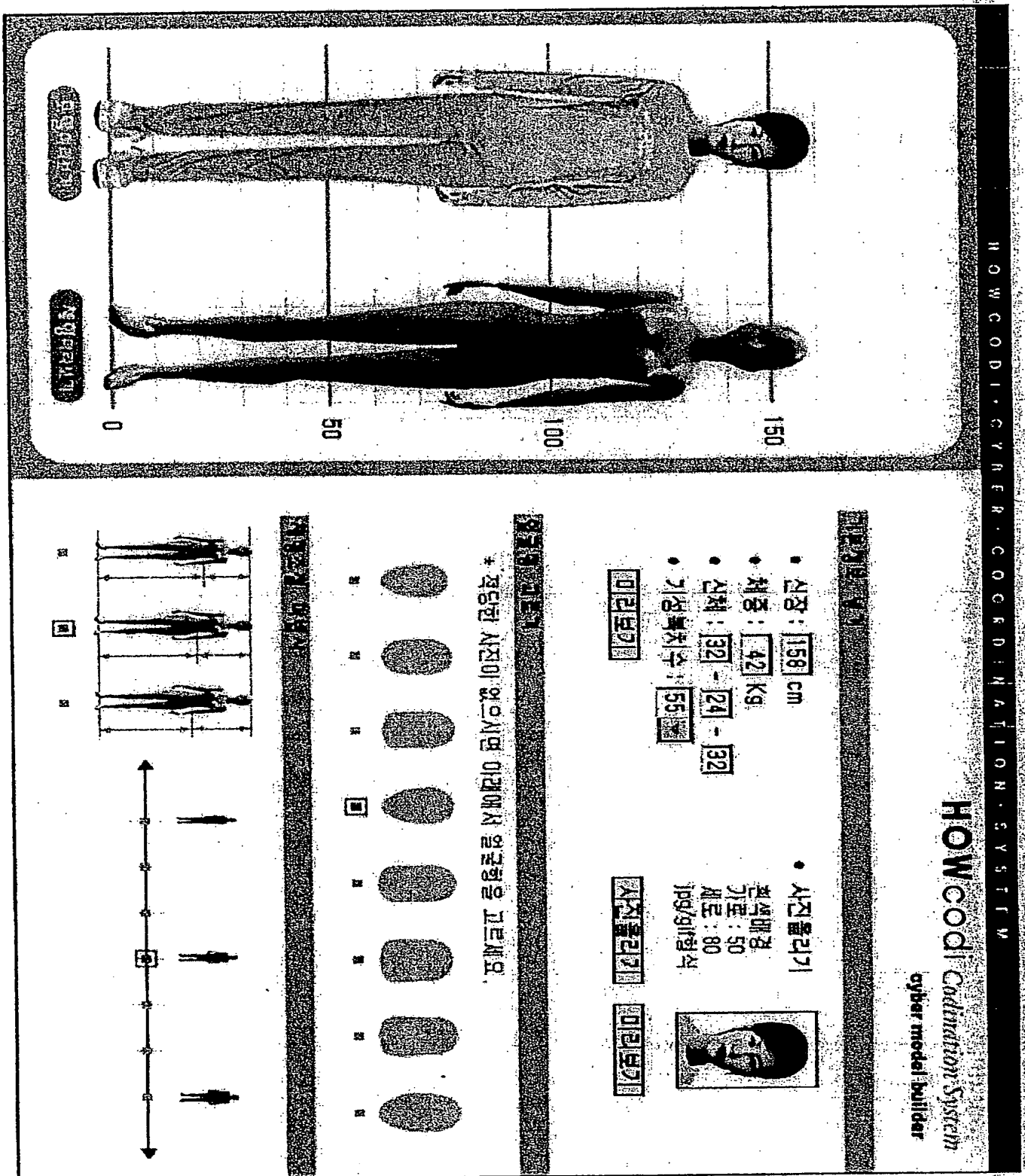
도면 2



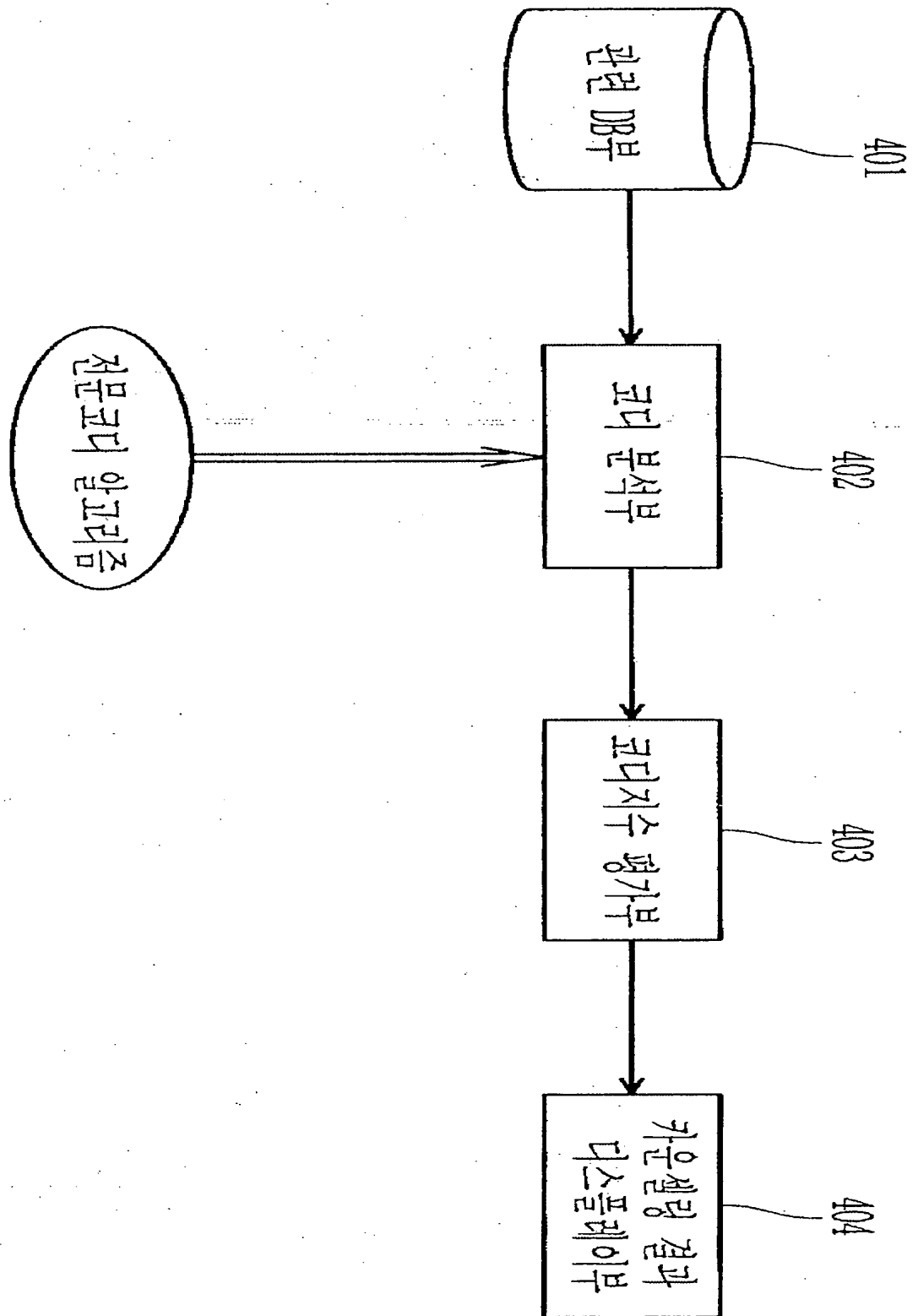
도면 3a



도면 3b



도면 4a



ID : mcnam
신장 : 158cm
체중 : 42Kg
소재 : 32-24-32
기성복치수 : 55

상 의 :
하 의 :
증 합 :
소 재 :
상 의 :
하 의 :
증 합 :
소 재 :
상 의 :
하 의 :
증 합 :
소 재 :

ciride

ciride 셔츠

아이템 ID : clide-1508A
아이템명 : 셔츠
사이즈 : 55, 66
색상 : Sky/Gray/White
소재 : 레이온/면
가격 : 미정

3D 룩 보기 ▶

HOPE CODI

◆ HOW CODI INSTEAD

monam님께서는 약간 마르고
아름다운 체형입니다. 회원님의
경우,

한 코드가 좋습니다.

◆ 李 文 正 公

* Child Care Act

• BE ART WITH IT

SECRET

100
